



Objectif : programmer les actions (déplacement, etc...) d'un sujet (chat ou autre élément à choisir) dans le plan.

Partie 1 :

Regarder la vidéo « L'interface de Scratch »

- En cliquant sur le lien :

https://www.hatier-clic.fr/miniliens/mie/9782401090101/22ma6_interface_Scratch.mp4.

- En scannant le QR code ci-contre.



Partie 2 :

Prise en main de Scratch :

- Accéder à Scratch en ligne pour tester des manipulations vues dans la vidéo précédente.

Par exemple :

Reproduire et exécuter le script suivant.



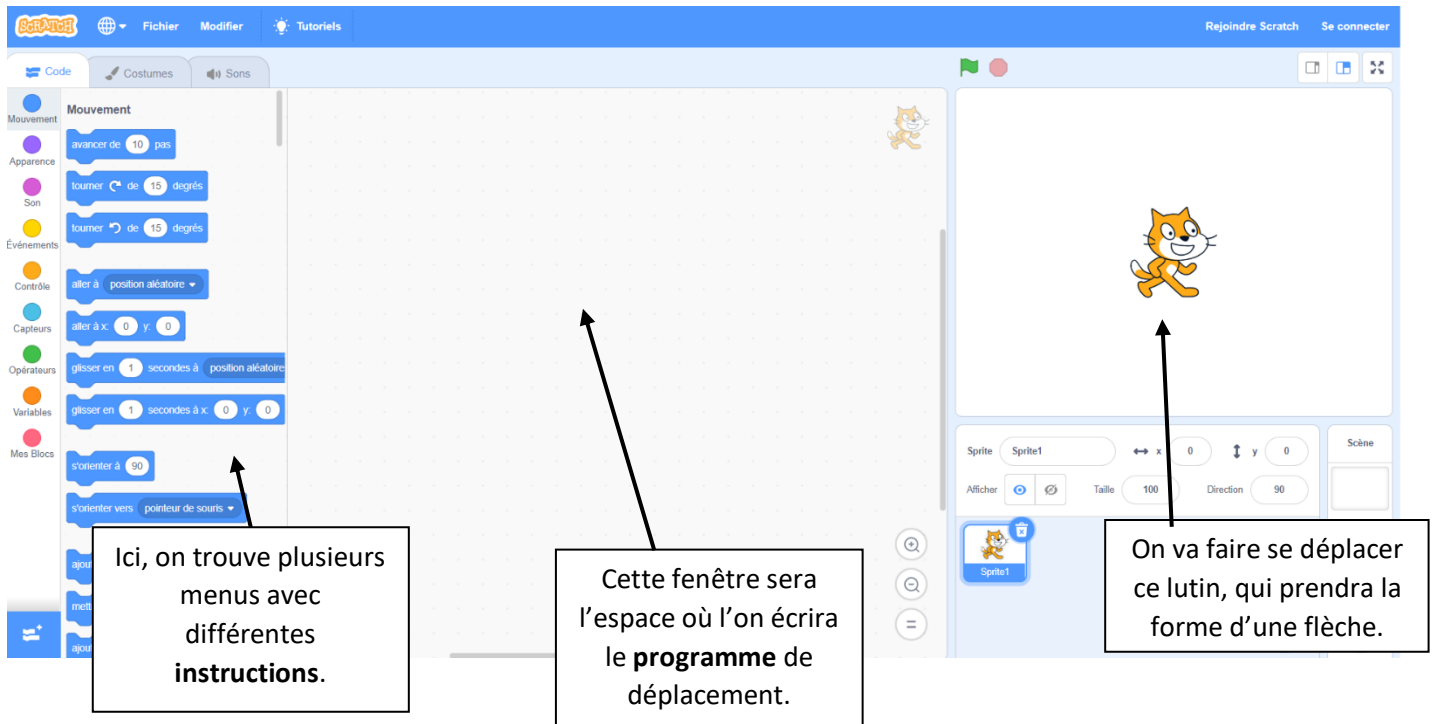
- Pour accéder à Scratch en ligne :

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

Partie 3 :


Activité :

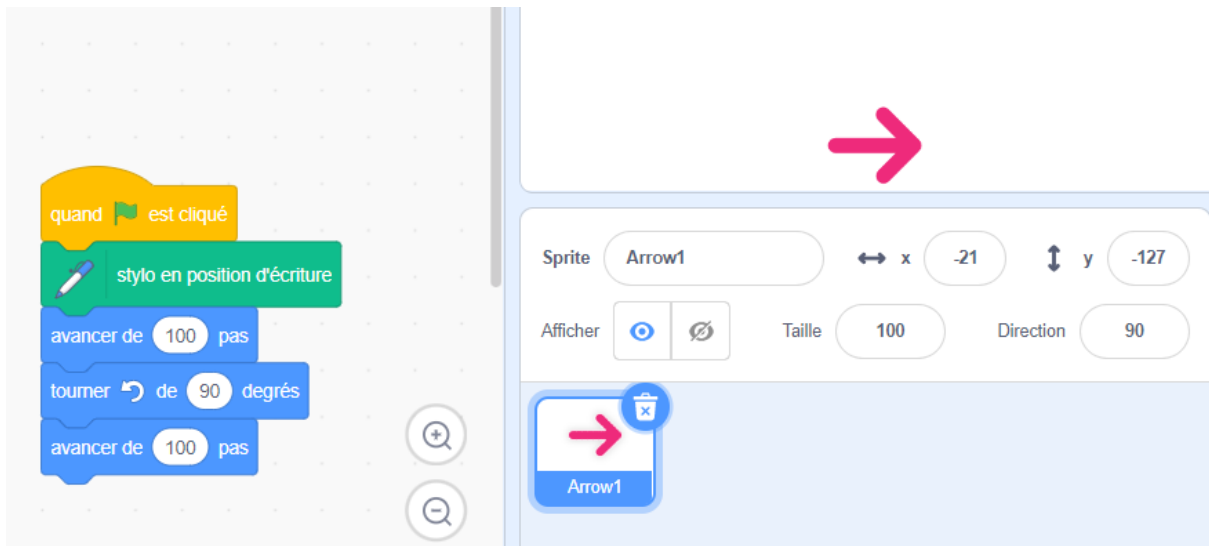
- Etape 1 : Ouvre le logiciel. Voici l'écran qui apparaît :



The screenshot shows the Scratch software interface. On the left is the 'Code' area with a palette of blocks categorized by color: Movement (blue), Appearance (purple), Sound (pink), Events (yellow), Control (orange), Sensors (light blue), Operators (green), Variables (orange), and My Blocks (red). The main workspace is empty. On the right is the 'Stage' area showing a cat sprite. Below the stage are controls for the sprite, including 'Sprite1', 'Afficher', 'Taille', and 'Direction'. Three callout boxes with arrows point to specific elements:

- Box 1 (left): "Ici, on trouve plusieurs menus avec différentes **instructions**." (Here, we find several menus with different **instructions**.)
- Box 2 (center): "Cette fenêtre sera l'espace où l'on écrira le **programme** de déplacement." (This window will be the space where we will write the **program** of movement.)
- Box 3 (right): "On va faire se déplacer ce lutin, qui prendra la forme d'une flèche." (We will make this sprite move, which will take the shape of an arrow.)

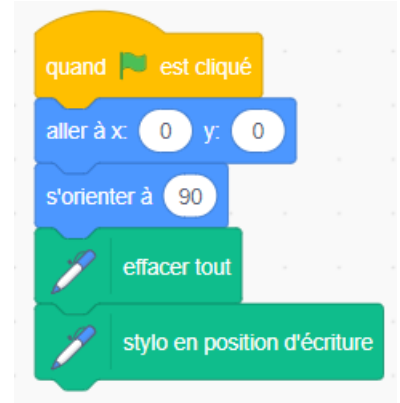
- Etape 2 : Dans la fenêtre des lutins, clique sur  afin d'en choisir un nouveau (Arrow 2). A l'aide du clic droit de la souris, supprime le chat.
- Etape 3 : Imagine puis dessine au crayon de bois (sur l'image ci-dessous) la figure qui va s'afficher suite à l'application du programme qui est affiché sur la partie droite de l'écran.



The screenshot shows the Scratch software interface. On the left is the 'Code' area with a palette of blocks. The main workspace contains a program with the following blocks: 'quand est cliqué' (when clicked), 'stylo en position d'écriture' (pen tool), 'avancer de 100 pas' (move forward 100 steps), 'tourner de 90 degrés' (turn 90 degrees), and 'avancer de 100 pas' (move forward 100 steps). On the right is the 'Stage' area showing a custom arrow sprite named 'Arrow1'. The sprite's properties are: 'Sprite Arrow1', 'Afficher' (checked), 'Taille' 100, and 'Direction' 90. A red arrow points from the code area to the sprite area.

- Etape 4 : Déplace, à l'aide de la souris, les étiquettes dans la partie droite de l'écran comme ci-dessus. Vérifie ta réponse à l'étape 3 en appuyant sur le drapeau vert.
- Etape 5 : Réalise puis teste ce script. Que permet-il de faire ?

.....



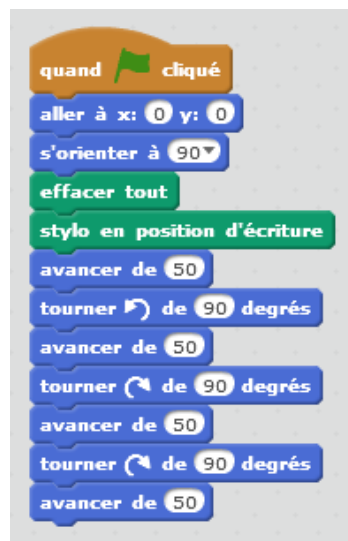
Partie 4 :

Exercice 1 :

Associe chaque script à une figure, **puis** vérifie à l'aide du logiciel.



Script 1



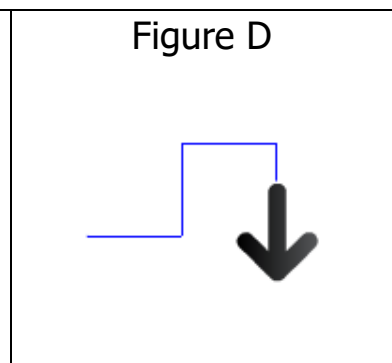
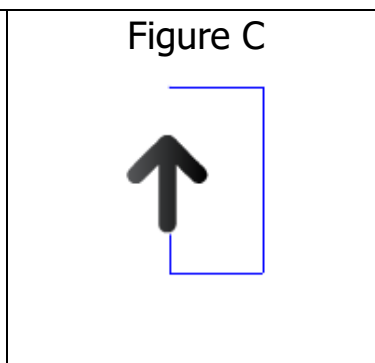
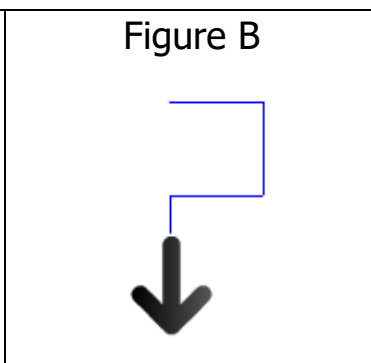
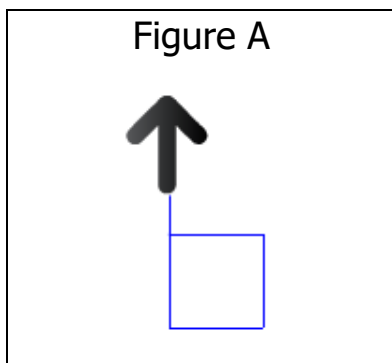
Script 2



Script 3

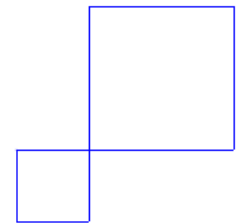


Script 4



Exercice 2 :

Programme la construction suivante sachant que le côté du grand carré est le double de celui du petit carré.



Exercice 3 :

1) Quelle figure ce script permet-il de tracer ?.....

.....

.....

1) Vérifier à l'aide du logiciel.

2) Utiliser le bloc « répéter ... fois » pour construire :

a) Un rectangle de longueur 100 et de largeur 60

b) Un triangle équilatéral de côté 150.

